

0. 777785

На правах рукописи

ЕФИМОВ Александр Александрович

**ИГРОВОЕ НАЧАЛО
В ПРОЗЕ М. Ю. ЛЕРМОНТОВА**

Специальность 10.01.01 — русская литература



АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Волгоград — 2009

Работа выполнена в Государственном образовательном
учреждении высшего профессионального образования
«Таганрогский государственный педагогический институт».

Научный руководитель — доктор филологических наук, профессор
Зотов Сергей Николаевич.

Официальные оппоненты: доктор филологических наук, профессор
Жаравина Лариса Владимировна (Волгоградский государственный педагогический университет);

кандидат филологических наук, доцент
Калашиников Сергей Борисович (Волгоградский государственный университет).

Ведущая организация — Южный федеральный университет.

Защита состоится 23 апреля 2009 г. в 12.00 час. на заседании диссертационного совета Д 212.027.03 в Волгоградском государственном педагогическом университете по адресу: 400131, г. Волгоград, пр. им. В.И. Ленина, 27.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Волгоградского государственного педагогического университета.

Текст автореферата размещен на официальном сайте Волгоградского государственного педагогического университета: <http://www.vspu.ru> 23 марта 2009 г.

Автореферат разослан 23 марта 2009 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
доктор филологических наук,
профессор



НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА КГУ



0000547912

Е. В. Брысина

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

В современном литературоведении используется словосочетание «игровое начало», которое обозначает особую сторону художественности литературного произведения, но не имеет в научной практике терминологической определенности. В распространенных источниках под игровым началом понимают «перевоплощаемость, присущую всем видам художественного творчества» (А.А. Беляев), «творческое игровое поведение» автора (Л.И. Вольперт), «игровую окраску художественно-творческого процесса» (В.Е. Хализев) либо способ «обрисовки поведения персонажей» (С.А. Мартыанова). Последнее определение игрового начала соответствует пониманию особенностей лермонтовского творчества, представленному, в частности, в работах Ю.В. Манна, В.И. Коровина.

Актуальность настоящей диссертации определяется необходимостью теоретической разработки понятия «игровое начало» и формирования принципов его аналитического рассмотрения в прозе М.Ю. Лермонтова. Целостный взгляд позволяет различить в произведениях писателя игровое поведение и самоопределение персонажей, с их помощью описать взаимосвязь конкретно-исторической и экзистенциальной проблематики в литературе. Художественный смысл прозы Лермонтова раскрывается в свете именно такого рассмотрения особенностей игрового начала.

Объект исследования — художественно-эстетическая система прозы Лермонтова.

Предмет анализа — сюжетно-тематические аспекты игрового начала в прозе Лермонтова.

Материалом исследования послужили романы Лермонтова «Вадим», «Княгиня Лиговская», «Герой нашего времени» и повесть «Штосс».

Цель работы — выявить и проанализировать игровое начало в прозе Лермонтова и на его основе установить смысловые особенности прозаических произведений писателя.

Достижение поставленной цели предполагает решение следующих **задач**:

— установить существенные черты игрового начала как универсального понятия для описания литературного произведения в его существенных аспектах;

— рассмотреть особенности игрового поведения персонажей в прозе Лермонтова (романы «Вадим», «Княгиня Лиговская», «Герой нашего времени», повесть <Штосс>) и на их основе определить жанрово-тематический и социально-антропологический критерии игрового начала, которые являются продуктивными для описания произведений литературы, в частности прозы Лермонтова;

— выявить, какую тематику произведений представляет игровое поведение персонажей и установить, с помощью каких сюжетных мотивов эта тематика раскрывается в игровых ситуациях прозы Лермонтова;

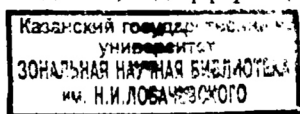
— определить экзистенциальный смысл игрового начала лермонтовской прозы, показать сущность игрового самоопределения ее персонажей.

Методологической основой диссертации явились философские и культурологические работы И. Хейзинги, Е. Финка, Р. Кайуа, О.Ф. Больнова, Н.А. Бердяева, М.М. Бахтина, Ю.М. Лотмана, М. Эпштейна; труды по теории литературы, в частности работы Б.В. Томашевского, Г.Н. Пospelова, В.В. Кожина, Л.М. Цилевича, В.Е. Хализева, С.Н. Зотова, В.В. Курилова; литературоведческие исследования о творчестве Лермонтова — Б.М. Эйхенбаума, Е. Михайловой, В.И. Коровина, Б.Т. Удодова, Л.И. Вольперт, В.Э. Вацура, Э.Э. Найдича, Е.Г. Чернышевой, Г.В. Москвина и др.

Методы исследования определены его целями и задачами. В работе использовались традиционные историко-литературный, сравнительно-типологический и историко-генетический методы в сопряжении с феноменологическим подходом в рассмотрении литературы.

Научная новизна исследования состоит в том, что впервые обосновывается понятие игрового начала в прозе Лермонтова и определяется метод его аналитического рассмотрения; расставляются новые акценты в трактовке традиционных литературоведческих терминов (ситуация, поведение, самоопределение, мотив); впервые устанавливаются критерии жанрово-тематической и социально-антропологической обусловленности художественных образов в прозаических произведениях Лермонтова.

Теоретическая значимость работы состоит в углублении представлений об аналитическом рассмотрении прозаических произведений, в дифференциации классической (культурно-историче-



ской) и неклассической (экзистенциальной) интерпретаций игрового начала в литературе.

Практическая значимость диссертации обусловлена возможностью использования ее материалов при разработке лекционных курсов и проведении практических занятий по истории русской литературы XIX в., при подготовке спецкурсов и спецсеминаров по творчеству Лермонтова и анализу игровых аспектов художественных произведений, а также в практике школьного преподавания литературы.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Игровое начало, осмысленное в философии и культурологии, является универсальным понятием для описания литературного произведения в его существенных аспектах (тематика, поэтика, литературная позиция). Весьма продуктивным для литературоведения становится рассмотрение игрового начала, опирающееся на традиционное и экзистенциальное понимание тематики художественного творчества. Аналитическое рассмотрение игрового начала связано с развитием устоявшейся литературоведческой терминологии: ситуация, поведение, самоопределение, мотив. Данная терминология дополняется вновь вводимыми понятиями, которые, с одной стороны, выражают специфику культурно-исторического содержания произведений, а с другой — экзистенциальный смысл художественных образов.

2. Жанрово-тематический и социально-антропологический критерии игрового начала являются продуктивными для описания произведений литературы, в частности прозы Лермонтова. Жанрово-тематическая мотивировка игровой проблематики указывает на литературную заданность ситуаций и поведения героев в художественном произведении, связанную, в частности, с романтическим характером изображения в «Вадиме» и элементами физиологизма в «Княгине Лиговской». Социально-антропологическая обусловленность игрового начала свидетельствует о нравственно-социальном и нравственно-психологическом источниках игровой проблематики в литературе, помимо ее жанровой определенности, т. е. указывает на реалистический характер романа «Герой нашего времени», а также определяет философско-метафизический смысл повести <Штосс>.

3. Игровое поведение персонажей представляет преимущественно культурно-историческую и социально-нравственную тема-

тику произведений, которая раскрывается в игровых ситуациях с помощью сюжетных мотивов.

4. В экзистенциальном понимании поведение есть лишь условие протекания ситуаций, в которых происходит самоопределение персонажей. Самоопределение героев в пограничных ситуациях характеризует метафизический смысл художественных образов («Герой нашего времени», <Штосс>). Процесс самоопределения осуществляется в последовательном художественном развертывании экзистенциальных мотивов, восходящих к основным феноменам бытия. Прием обратной мотивировки существенно проясняет смысл игрового самоопределения персонажей Лермонтова. Этот прием может восполнять формально отсутствующую рефлективную сторону образа, тем самым завершая воссоздание личностного развития персонажа (как это происходит в романе «Герой нашего времени»).

Апробация диссертации. Основные положения исследования были изложены на всероссийских научно-практических конференциях студентов, аспирантов и молодых ученых (Ростов-на-Дону, 2006, 2007 гг.), ежегодных научных конференциях преподавателей кафедры литературы ТГПИ (Таганрог, 2006, 2007, 2008 гг.). По теме диссертации опубликовано 6 статей.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения и списка используемой литературы (280 наименований).

ОСНОВНОЕ СОДЕЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** определяются цель и задачи исследования, обосновывается актуальность проблемы, описываются методы и пути исследования, отмечается теоретическая и практическая значимость диссертации.

В первой главе «**Основы аналитического рассмотрения игрового начала в литературно-художественном произведении**» обосновывается продуктивность филологического понимания игровой проблематики, вырабатываются принципы ее литературоведческого рассмотрения.

Феномен игры представляет собой важную проблему философии и культурологии. Понимание игровой проблематики в общеевропейской научной традиции сформировалось во взаимодейст-

вии, а подчас и в полемическом диалоге качественно различающихся исследовательских позиций. Понятие игры прошло становление от онтологии Платона, социологии Дидро, эстетического осмысления Канта и Шиллера до оценки в культурологическом (Й. Хейзинга, М.Н. Эпштейн, Н.А. Хренов), философско-антропологическом (Р. Кайуа, Е. Финк), теоретико-эстетическом (А.А. Беляев, В.В. Бычков, О.А. Кривцун) и лингвистическом (Л. Витгенштейн, Р. Барт, Ж. Деррида) аспектах современной гуманитарной науки.

Литературоведческая практика отличается фрагментарностью понимания игровой проблематики. В работах М.М. Бахтина в свернутом виде даны все аспекты ее изучения (содержательный, структурный, художественно-эстетический). Однако комплексный взгляд филолога ограничен тематически: с одной стороны, он связывает игру с проявлениями низовой народной культуры (Рабле), а с другой — с соотношением «автор — герой» в произведении («Автор и герой в эстетической деятельности»). В дальнейшем исследователи литературы актуализируют ту или иную сторону описания игры. Ю.М. Лотман понимает игровое начало в культурно-историческом смысле, отождествляя «театральность» поведения персонажей романтической литературы с реально-бытовыми проявлениями человека начала XIX в. Идеи исследователя, в свою очередь, становятся основанием для постановки вопроса об игровом поведении литературного героя (М.Т. Славова, С.А. Мартыанова). Игровое начало в аспекте поэтики рассматривается в литературоведении Б.М. Эйхенбаумом, который понимает «игру с формой» как частно-исторический вопрос, связанный с формированием повествовательного стиля прозы 30-х годов XIX в. Его идеи получают развитие в современных лингвистических (А.М. Люксембург, Г.Ф. Рахимкулова) и постмодернистских (И.П. Ильин, Н.Б. Граматчикова, Н.С. Измestьев) стратегиях понимания игры. Игровые аспекты авторского присутствия в произведении затрагивают в своих рассуждениях Л.И. Вольперт, В.Е. Хализев. Каждый из перечисленных подходов является отдельной стороной освоения игры в литературе. В настоящей работе представлен сюжетно-тематический аспект рассмотрения игрового начала в прозе Лермонтова. Анализ специальных источников, посвященных творчеству писателя, показывает, что игровая проблематика обсуждается литературоведами

достаточно активно (Ю.В. Манн, В.И. Коровин, Э.Э. Найдич, Б.Т. Удодов, Е.Г. Чернышева), однако ее описание производится на различных теоретических и методологических основаниях, что препятствует систематическому пониманию игрового начала. Формирование принципов событийно-тематического рассмотрения игровых аспектов литературы дает возможность новой интерпретации эпических произведений Лермонтова.

Описание игрового начала в прозе осуществляется с помощью понятий, относящихся к тематике художественного творчества (ситуация, поведение, самоопределение, мотив), и критериев жанрово-тематической и социально-антропологической обусловленности, конкретизирующих эти понятия относительно реальности. Теоретическое обоснование используемой терминологии происходит в двойственной отнесенности к научной традиции: с точки зрения традиционного и экзистенциального понимания литературы. Понятие ситуации существенным образом связано с сюжетом и конфликтом произведения: «В сюжете всегда представлены характерные социально-исторические особенности жизни или, иначе, социально-исторические характеры в их отношениях... Назовем соотношение социально-исторических характеров, изображенное в произведении, давно усвоенным в эстетике термином — *ситуацией*»¹. Традиционное осмысление ситуации представлено в работах Б.В. Томашевского, Г.Н. Пospelова, В.В. Кожина, Л.М. Цилевича. Формирование неклассического понимания ситуации связано с именами философов-экзистенциалистов Ж.-П. Сартра, О.Ф. Больнова, Р. Кайуа, Е. Финка, а также отечественных филологов Г.К. Косикова, С.Н. Зотова. «Ситуация --- термин экзистенциальной философии, означающий совокупность внешних по отношению к сознанию индивида условий... в той мере, в какой он их воспринимает, осмысляет и делает, исходя из них, свой выбор»². Различия традиционного и экзистенциального взглядов коренятся в характере мотивировки ситуации. В литературоведении она рассматривается подражательно, в своей социально-исторической типичности, как конкретно-историческая реальность. С философской точки зрения, ситуация

¹ Пospelов Г.Н. Вопросы методологии и поэтики. — М.: Изд-во Моск. ун-та, 1983. — С. 173.

² Косиков Г.К. Жан-Поль Сартр // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX — XX вв. — М.: Изд-во Моск. ун-та, 1987. — С. 484.

постигается во внутренней динамике: человек попадает в «пограничную ситуацию» (О.Ф. Больнов), которая ставит перед ним метафизические вопросы, вопросы не столько социально-исторического, но индивидуального существования в истории. Описанные позиции рассмотрения позволяют точнее определить основу сюжетно-тематического единства художественного произведения.

Поведение героя следует рассматривать в его непосредственной отнесенности к ситуации, отраженной в художественном произведении. Персонаж произведения своей деятельностью создает сюжетную динамику, а его поведение становится основным способом развития и разрешения сюжетных ситуаций. Поэтому «под термином *поведение персонажа* понимается воплощение его внутренней жизни в совокупности внешних черт: в жестах, мимике, манере говорить, интонации, положении тела (позах), а также — в одежде и прическе»¹. В более обобщенном, антропологическом смысле поведение человека рассматривает Р. Кайуа. Французский культуролог вводит своеобразную классификацию игровых ситуаций и соответствующих им типов поведения, присущих, в частности, общественной практике человека: состязание («agon»), игра случая («alea»), подражание («mimicry»), головокружение («ilinx»)². Социально-антропологическое понимание игры, разработанное в трудах западного исследователя, получает развитие в литературоведческой практике. Так, поведение литературного героя становится средством реализации сложных общественных и бытовых взаимоотношений, которые раскрываются в ситуациях нравственно-психологического соперничества, дуэли, азартной игры, маскарада, светской или любовной интриги. Поведение в экзистенциальном понимании есть только лишь условие протекания какой-либо ситуации, главным же ее итогом является процесс самоопределения человека. *Самоопределение* — это «экзистенциально значимый процесс выявления и утверждения человеком индивидуальной жизненной позиции, основанной на определенных идеологических взглядах и самопознании; самоопределение является следствием размышлений и практического поведения личности и предпосылкой от-

¹ Мартынова С.А. Поведение персонажа // Введение в литературоведение. Литературное произведение: основные понятия и термины. — М.: Высш. шк., 1999. — С. 261.

² См. об этом: Кайуа Р. Игры и люди. — М.: ОГИ, 2007. — С. 49—72.

ветственных ее поступков»¹. Самоопределение литературного персонажа, согласно теории Р. Кайуа, происходит в ситуации головокругения («iilinx»), в которой человек погружается в особое нравственно-психологическое состояние и проявляет «резкие формы личностного самоутверждения».

Ситуация и поведение могут быть описаны с помощью понятия *мотив*, который «является простейшей повествовательной единицей, выражающей отдельные повествовательные положения, отношения героев друг к другу, простейшие обстоятельства, изменяющие положение или ход действия»². Речь идет о понимании мотивов сюжетно-тематического развития, а не о новейшей методике «мотивного анализа» (Гаспаров) литературного творчества. Мотив или его комплексы, с одной стороны, становятся формой обнаружения определенных ситуаций, а с другой — являют косвенную характеристику персонажей и их поведения: «Под характеристикой мы подразумеваем систему мотивов, неразрывно связанных с данным персонажем»³. Отсюда мотив может быть осмыслен как минимальная единица сюжета, которая обнаруживает существенные стороны игровых ситуаций и поведения персонажей, их жанрово-тематическую и социально-антропологическую обусловленность. Таким образом, игровое начало в художественном произведении, с одной стороны, представляет социально-историческую тематику, которая обнаруживается мотивами поведения в сюжетных ситуациях (Томашевский), а с другой — экзистенциальное содержание художественных образов, которое раскрывается в пограничных ситуациях посредством мотивов самоопределения, восходящих к бытийному строю существования человека: феноменам смерти, любви, труда, господства (Е. Финк)⁴.

Критерии рассмотрения игрового начала указывают на характер его осуществления в литературном произведении. Жанрово-тематическая обусловленность свидетельствует о литературности,

¹ Зотов С.Н. Эстетически-художественное пространство и антропологический смысл литературы // Литература в контексте современности: материалы II Междунар. науч. конф.: в 2 ч. — Челябинск: Изд-во ЧГПУ, 2005. — Ч. 1. — С. 166—168.

² Томашевский Б.В. Поэтика. — М., 1996. — С. 71.

³ Томашевский Б.В. Теория литературы. Поэтика. — 6-е изд. — М.—Л.: Гос. изд-во худож. лит., 1931. — С. 153.

⁴ См. об этом: Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. — М.: Прогресс, 1988. — С. 357—403.

указывает на внешнюю мотивированность ситуаций и поведения героев в художественном произведении. Это свойственно литературным направлениям с ограниченной эстетической программой: классицизму, сентиментализму, романтизму. Так, например, мотивы мести, демонизма, любви, игры являются сюжетообразующими в романтической литературе начала XIX в. (напр.: «Княжна Мими» В.Ф. Одоевского, «Маскарад» М.Ю. Лермонтова). Кроме того, жанрово-тематический критерий свидетельствует о качестве творческого мышления автора: о его своеобразной жанровой риторичности, либо, в случае новаторства, об использовании им мотивов, преобразующих традиционную жанровую структуру.

Социально-антропологическая обусловленность игрового начала, напротив, свидетельствует о реалистическом, нравственно-социальном и нравственно-психологическом источнике игровой проблематики в литературе, помимо ее жанровой опосредованности (см.: «Герой нашего времени» М.Ю. Лермонтова, «Игрок» Ф.М. Достоевского). Такое понимание игры в искусстве основано на философской антропологии (Ж.-Ж. Руссо, А. Шопенгауэр, Р. Кайуа, Н.А.Бердяев), где социологические мотивы поведения человека осмыслиются как изначально встроенные в антропологическую структуру личности. Таким образом, социально-антропологическая обусловленность игровой проблематики сложно соотносена с литературоведческой и философской традициями: с одной стороны, она указывает на достоверность социально-нравственных и культурно-исторических основ художественного произведения, а с другой — реалистичность изображения жизни в искусстве становится основой для восхождения к рассмотрению экзистенциальных феноменов, позволяет извлечь так называемую «экзистенциальную тематику» литературы (В.Е. Хализев). Введение таких критериев направлено на преодоление примитивных подражательных представлений о литературе и обоснование диалектического понимания игрового начала в художественном творчестве.

В результате вводимые понятия и критерии дают возможность аналитического рассмотрения игрового начала и понимания художественного смысла произведения в целом. Понятие игрового начала, как нам кажется, имеет универсальный характер для описания тематики литературного творчества, так как, с одной сто-

роны, выражает специфику культурно-исторического содержания произведений, а с другой — их метафизический смысл. Поведение персонажей раскрывает преимущественно социально-нравственную сторону ситуаций, тогда как самоопределение персонажей в пограничных ситуациях характеризует экзистенциальный смысл художественных образов. Критерии рассмотрения игрового начала обнаруживают развитие игровой проблематики в творчестве писателя: жанрово-тематические мотивы свидетельствуют об эстетической заданности игрового поведения и ситуаций в произведении, антропологические мотивы игрового поведения, в каждой ситуации наполняющиеся актуальным социально-нравственным содержанием, трансформируют жанровую условность в направлении достоверно-реалистического изображения жизни. Таким образом, описание игрового начала дает возможность целостного рассмотрения литературных произведений.

В главе второй рассмотрено **«Игровое поведение персонажей в прозе М.Ю. Лермонтова»**. Поступки героев Лермонтова описываются с точки зрения их социально-исторической определенности в соответствии с антропологией Р. Кайуа: как нравственно-психологическое соперничество («agon»), азартная игра («alea»), светский маскарад («mimicry»). Критерии рассмотрения игрового начала позволяют обнаружить развитие поведения персонажей в творчестве писателя от последовательной жанровой обусловленности к социально-нравственной достоверности изображения.

Роман «Вадим» представляет собой особую модификацию исторического романа, «отражение в своеобразной жанровой форме особенностей исторической обстановки в романтическом восприятии и истолковании Лермонтова»¹. Субъективно-романтический способ изображения событий пугачевского бунта в произведении обусловлен господствовавшей в прозе 30-х годов XIX в. литературной традицией. Игровое поведение Вадима, основанное на соперничестве и миметизме, в сюжетных ситуациях предстает в форме типичных романтических мотивов мести и демонизма. При этом достоверные мотивировки сюжета — смерть отца Вадима, разорение его семьи — приглушены, вторичны по

¹ Петров С. Русский исторический роман XIX в. — М.: Худож. лит., 1984. — С. 145.

отношению к индивидуально-психологическим переживаниям героя, раскрывающим конфликт романтической личности и враждебного общества. Образ Вадима лишен качественного развития, его раскрытие осуществляется экстенсивно: с помощью нагнетания мотивов мести и демонизма в его поведении. Фигура героя-мстителя, таким образом, дана условно, если иметь в виду слабую проработку конкретно-исторической проблематики, и романтически риторично (ср., напр., «Юрий Милославский» М.И. Загоскина, «Собор Парижской богородицы» В. Гюго). Образ столичного офицера Юрия в целом мотивирован жанром светской повести, однако в его поведении возникают мотивы социально-нравственной характеристики: месть светским красавицам, салонный демонизм вызваны любовным разочарованием героя, изменой Зары. Тем не менее стремление достоверно мотивировать поступки Юрия ограничивается жанровыми особенностями создаваемого Лермонтовым романа, доминированием в нем субъективно-романтических мотивировок сюжета над социально-исторической тематикой. Игровое поведение столичного офицера в ситуации светской интриги оказывается неадекватным условно-историческому контексту произведения, модернизирует его содержание в духе физиологического очерка XIX в. Попытка Лермонтова объединить в «Вадиме» художественный опыт романтической литературы и современной светской жизни оборачивается жанровой эклектичностью произведения, сочетанием в нем элементов романтически модифицированного исторического романа и светской повести. Это приводит к фрагментарности мотивировок игрового поведения персонажей: поступки Вадима последовательно определены жанрово-тематически, социально-нравственная специфика игры Юрия проявляется ситуативно и диссонирует с общим романтическим содержанием произведения.

В «Княгине Лиговской» Лермонтов развивает и углубляет социально-антропологическую обусловленность поведения героев. Привычный романтический конфликт личности и общества здесь дан в социально-нравственном регистре, как противостояние Жоржа Печорина низменному светскому окружению. Присущие поведению героя антропологические мотивы (состязание, подражание, по Р. Кайуа) в ситуациях светской и любовной интриги реализуются в форме сюжетных мотивов мести и демонизма. Однако эти мотивы поведения свидетельствуют не столько о литера-

турной заданности героя, сколько о культурно-исторической достоверности образа: раскрываются как месть недооцененного в свете индивидуалиста Печорина, как его жестокая и изощренная игра с Негуровой. Тем не менее игровое поведение героев «Княгини Лиговской» еще в значительной степени «вырастает» из жанра светской повести. Поступки персонажей даны с оттенком литературного физиологизма: в частности, Печорин исполняет традиционную для жанра роль салонного обольстителя, а Негурова — светской кокетки. В итоге поведение Печорина сужается до светского актерства и выражает утилитарный смысл: любовное приключение с Негуровой становится способом сословной идентификации героя, окончательно разрушающей его индивидуальность. Стремление Лермонтова достоверно мотивировать поведение персонажей «Княгини Лиговской», следуя при этом требованиям жанра, выражает эволюцию творческого видения игрового начала. Изображение героев в романе развивается от романтической условности «Вадима» в сторону натурализма светской повести.

Развитие игрового поведения персонажей в отрывке <Штосс> реализуется с помощью традиционных для Лермонтова сюжетных мотивов в соответствии с антропологией Р. Кайуа. Мотив демонизма в повести сложно дифференцирован относительно героев. Так, демонизм старика-призрака имеет жанрово-тематическую природу, реализует романтически-инфернальное происхождение образа. Демонизм Лугина обусловлен социально-нравственными причинами: связан с неудачной светской жизнью и чередой любовных разочарований персонажа. В поведении героя мотив демонизма реализует светскую неискренность, стремление к притворству (разговор с Минской). Месть для Лугина, напротив, становится своеобразным метафизическим способом преодоления негативного социального опыта в сфере идеального, в карточном поединке с призраком за любовь «девушки-ангела». Мотив мести символически выражает соперничество персонажа с Судьбой, персонифицированной в образе Штосса. Таким образом, игровое поведение Лугина определено двояко: мотивы мести и демонизма раскрывают социально-антропологическую обусловленность его образа, тогда как «мотив посмертного заклатья» (В.Э. Вацуру), детализирующий демонизм старика-призрака, выражает жанрово-тематическую определенность ситуации, подчер-

кивая ее романтическую безысходность для героя, невозможность достижения им идеала в действительности. Характер реализации игрового начала в <Штоссе> субъективно выглядит как возврат Лермонтова к романтической заданности ранней прозы, имея в виду физиологизм начала повести в духе «Княгини Лиговской» и условность фантастических образов в духе «Вадима». Однако имплицитная жанровая установка, «мистифицирующее задание» (Вацуро), целостность художественного пространства повести, искусное сопряжение жанрово-тематических и достоверно-реалистических мотивировок свидетельствуют об особом мастерстве писателя, вступающего на новый этап эстетического развития.

Если в ранней прозе социально-антропологические мотивы поведения выявляются не в полной мере в силу жанровой ограниченности, которая одновременно и преодолевается, то в «Герое нашего времени» Лермонтов окончательно отказывается от принципов жанрового мышления в пользу социально-нравственной достоверности изображения персонажей. Проблема современного героя позволяет писателю выйти за пределы традиционного для начала XIX в. цикла повестей на пути к объединяющей форме романа. Остатки жанрово-тематической обусловленности сюжета видны в специфике отдельных игровых ситуаций: любовная интрига, маскарад характерны для кавказской и авантурной повестей («Бэла», «Тамань»), светская интрига, дуэль типичны для светской повести («Княжна Мери»), игра случая — карты, дуэль как ее ипостаси — для философской новеллы («Фаталист»). Игровое поведение Григория Александровича Печорина, напротив, определяется не жанровой спецификой отдельных глав произведения, а обусловлено социально-антропологически: общественной принадлежностью героя и особенностями его личности, в частности, нравственно-волевой активностью на почве развитого самосознания, индивидуальной склонностью к игре.

Игровое поведение Печорина существенно характеризует развитие его личностных качеств, которое обнаруживается в ходе хронологического рассмотрения глав произведения: «Тамань», «Княжна Мери», «Фаталист», «Бэла», «Максим Максимыч»¹. Такой аналитический прием позволяет преодолеть статический

¹ См. об этом: Зотов С.Н. Система персонажей в романе М.Ю. Лермонтова «Герой нашего времени»: автореф. дис. ... канд. филол. наук. — М., 1989. — 17 с.

взгляд на образ Героя времени и обнаружить нарастание его индивидуалистической позиции в последовательности событий кавказской жизни. Антропологические мотивы поведения, описанные Р. Кайуа, в связи с Печориным предстают как месть и демонизм, а детализирующие их тематические мотивы в каждой главе ситуативно приобретают меняющийся социально-нравственный смысл, который в большей или меньшей степени принадлежит к литературе или непосредственно к жизни. В «Тамани» Печорин характеризуется стремлением к преодолению собственной социальной ограниченности, «казенной надобности». Его нравственно-волевая активность последовательно нарастает: азарт ролевой игры (Печорин — контрабандисты) сменяется любовной интригой (Печорин — «ундина») и неожиданно перерастает в ситуацию дуэли — ночной поединок с девушкой-русалкой. Развитие личностных качеств героя связано со сменой мотивов его игрового поведения. Попадая на Кавказ, Печорин стремится уйти от автоматизма прежней петербургской жизни к непосредственности человеческих проявлений. Однако столкновение романтического идеала преступной вольности, продуцируемого культурным сознанием Героя времени, с «нормальной», социальной действительностью чревато демонизмом, проявляющимся в финальной реплике безучастного наблюдателя: «Да и какое дело мне до радостей и бедствий человеческих...». Игровое поведение Печорина в «Княжне Мери» связано с развитием мотивов мести и демонизма в ситуациях светской и любовной интриги. Мотив мести возникает в светской интриге и определен в социально-нравственном отношении: это месть низменному обществу, олицетворением которого становится, в частности, Грушницкий. Демонизм обнаруживается в ситуации любовной интриги (Печорин — Мери) как непосредственное нравственно-психологическое состояние героя, испытывавшего власть над чувствами и поведением княжны, а также в качестве рефлексивных переживаний Печорина: «...есть минуты, когда я понимаю Вампира...». Демонизм укоренен в натуре героя и является реакцией на внешние, социальные обстоятельства. Можно сказать, что мотив демонизма развивается как существенная черта нравственного строя Печорина, возникшая под деформирующим личностное влияние светского окружения. Таким образом, главный герой в игровых ситуациях совершает отчетливое движение от мести к демонизму, от социо-

логических мотивов поведения к антропологической натуральности, искаженной общественными обстоятельствами. Такой вектор поведения отражает развитие личностных качеств Героя времени, связанное с осознанным нарастанием индивидуализма. В «Фаталисте» мотив демонизма получает дальнейшее развитие, раскрывает активность, действенность натуры Печорина: светское пари, где на кону жизнь Вулича; провокационное поведение с поручиком, фактически подстрекающее офицера к самоубийству; желание сыграть с Судьбой в ситуации дуэли с казаком-убийцей, где происходит движение героя от спонтанного нравственного порыва к социально значимому, героическому акту. Личностное развитие Печорина в новелле вступает в качественно новую фазу: от проявления («Тамань»), осознания и развития собственной нравственно-волевой готовности к действию («Княжна Мери») до ее проверки и утверждения в качестве философского вывода («Фаталист»). В результате индивидуалистическая позиция Героя времени приобретает в «Фаталисте» метафизическое освещение. В центре сюжетно-тематического развития «Бэлы» — ситуация любовной интриги. Заглавную роль в ней играет Печорин, который похищает черкешенку. Характер его поведения свидетельствует о крайнем индивидуализме. Герой вторгается в окружающую действительность с целью ее изменения. Мотив демонизма обнаруживает предельную нравственно-волевою готовность Печорина к действию. В повести он движется от естественных побуждений (соперничество, любовь) в сторону социализации: своим индивидуально-волевым усилием персонаж разрушает цельность кавказской жизни, фактически создает альтернативную действительность. Под воздействием тотальной игры Печорина меняется судьба горцев: Азамат покидает дом отца, Казбич становится абреком, Бэла лишается естественной для нее социальной среды. Однако человеческой воли оказывается недостаточно, чтобы подчинить себе судьбы многих людей. Месть Казбича разрушает игровое пространство, созданное Печориным. Смех героя после смерти Бэлы свидетельствует о переживании им состояния демонической отрешенности от мира. Он пытается творить собственную судьбу согласно индивидуалистическим представлениям, но все тщетно, так как действительность торжествует над личностью. Следствием именно такого поведения в «Бэле» становится дендизм Печорина в главе «Максим Макси-

мыш», который следует истолковать как жест отчаяния энергичной личности, устремленной к самостоянию в социуме. Последний раскрывается в наблюдениях путешествующего литератора в форме обобщенного портрета Героя времени: безупречный костюм, отточенные движения, аристократические манеры. Однако эстетство Печорина не ограничивается выражением социального превосходства и внешней элегантности, оно также имеет иной, несубстанциональный смысл, который Ш. Бодлер определил как «аристократию духа», а Альбер Камю назвал «романтическим бунтом». Мотив дендизма в поведении героя символизирует прекращение его личностного развития, подавленность внешними обстоятельствами оборачивается для Печорина «окаменением» в позе эстетического отрицания действительности.

Игровое поведение героев прозы Лермонтова описывается в соответствии с некоторыми положениями теории Р. Кайуа: сюжетные мотивы основываются на антропологических качествах человека. С одной стороны, мотивы мести и демонизма в ранней прозе являются результатом соперничества, миметизма, азарта персонажей, а с другой — выражают жанрово-тематическую, литературную обусловленность образов («Вадим», «Княгиня Лиговская»). В позднем творчестве эти мотивы представляют социально-антропологическую, достоверную мотивировку поступков героев («Герой нашего времени», <Штосс>). Таким образом, рассмотрение игрового поведения персонажей Лермонтова обнаруживает развитие литературной позиции писателя от юношеского романтизма в сторону реалистичности изображения в его позднем творчестве.

В третьей главе рассматривается **«Игровое самоопределение персонажей прозы М.Ю. Лермонтова»**. В игровом поведении обнаруживаются социально-нравственные, нравственно-психологические аспекты человеческой жизни, которые становятся условием и предпосылкой самоопределения, т. е. рефлексивно или экзистенциально осуществляемого восхождения персонажа к обретению собственной судьбы. Чаще всего этот процесс в той или иной степени осознан героем, однако окончательную смысловую определенность вносит именно литературоведческая рефлексия. Игровое самоопределение несущественно для героев ранней прозы Лермонтова, так как их поведение обусловлено, главным образом, жанрово-тематически. Они не «самоопределяются», а оп-

ределены жанром и авторской позицией. Самоопределение характерно для литературных произведений реалистического типа, в которых можно говорить о достоверности воссоздания жизни. Самоопределение, по Е. Финку, восходит к переживанию индивидом основных феноменов бытия: смерти, труда, любви, господства. Обнаружение экзистенциального смысла художественных образов происходит с помощью применения феноменологического метода в литературоведческом анализе, где феномены человеческого существования трансформируются в соответствующие мотивы самоопределения персонажей. Диалектическое описание экзистенциальных мотивов в поведении литературных героев становится основой понимания их игрового самоопределения.

Поведение Печорина в «Герое нашего времени», охарактеризованное с точки зрения социально-нравственной проблематики, является ступенью для перехода к экзистенциальному рассмотрению романа, в центре которого ситуация самоопределения. Личностное становление персонажа раскрывается в хронологии его кавказской жизни, в последовательности частных пограничных ситуаций («ilinx», по Р. Кайуа): «Тамань», «Княжна Мери», «Фаталист», «Бэла», «Максим Максимыч». Рефлексивное переживание Печориным мотивов смерти, труда, любви, господства становится основой для экзистенциальных актов, свидетельствующих о самостоянии героя.

Труд, согласно Финку, является определяющим феноменом, который раскрывает творческое отношение человека к жизни, проявляющееся в форме поведения и рефлексии. Мотив труда обуславливает деятельную активность Печорина и становится предпосылкой его самоопределения относительно других экзистенциальных феноменов. Мотив любви возникает в поведении персонажа в главе «Тамань». Страстное влечение Печорина к «ундине» получает двойную мотивировку: с одной стороны, это спонтанный чувственный импульс, возникший на почве новых кавказских впечатлений, а с другой — любовь к «дикарке» в воображении героя осложняется его культурным опытом. Последнее обстоятельство свидетельствует о невозможности объективного воплощения экзистенциально-чувственного порыва Печорина: романтический идеал любви рушится в его сознании при столкновении с реалиями контрабандистской жизни (поединок с «ундиной», кража печоринского багажа). Однако любовь продолжает

двигать героем, она нарастает в его поведении в качестве экзистенциального мотива.

В «Тамани» жанрово-тематическая обусловленность поступков Печорина еще существенна для Лермонтова, так как мотив любви в рефлексии героя, главным образом, сопряжен с его литературно-романтическими представлениями. Жанровая заданность сюжета преодолевается благодаря культурно-исторической достоверности образа Печорина. В «Княжне Мери» любовные переживания Героя времени обусловлены преимущественно социально-антропологически, так как основаны на непосредственности чувственного влечения и социальном опыте персонажа. Любовь Печорина к Вере носит оттенок литературности, романтической заданности поведения и одновременно имеет черты социально-нравственной достоверности, учитывая распространенность адюльтерных отношений в светском обществе. Любовь к Мери возникает на основе страстного влечения героя. Чувственное воодушевление ведет Печорина к сердечности, осознанию человеческой ценности юной княжны среди светского окружения. Однако в результате экзистенциальных актов (дуэль, погоня), сопровождающихся сложным переживанием гибели Грушницкого и потери Веры, чувственность на почве мести и демонизма трансформируется в стремление к господству над княжной. Далее мотив господства в любви неразвернуто дан в главе «Фаталист», с помощью образа безмолвной казачки Насти.

Стремление героя к господству также возникает и упрочивается в ситуации нравственно-психологического соперничества с Грушницким. Опыт власти в любви (Вера, Мери) приводит Печорина к демоническому осознанию собственного превосходства над окружающими вообще. Дуэль с Грушницким становится способом экзистенциального утверждения нарастающей индивидуалистической позиции, господство раскрывается как месть персонажа окружающей его светской пошлости. В «Фаталисте» мотив господства получает философско-метафизическое обоснование, проявляется как власть Печорина над обстоятельствами в ситуации поимки казака-убийцы. Экзистенциальный акт становится действенной основой для утверждения нравственно-философского кредо героя: «Я люблю сомневаться во всем: это расположение ума не мешает решительности характера — напротив; что до меня касается, то я всегда смелее иду вперед, когда не знаю,

что меня ожидает». Таким образом Печорин утверждает свою жизненную позицию в последней инстанции, ведь, по его словам, только смерть может положить предел человеческой воле.

В пограничных ситуациях лермонтовский герой постоянно оказывается у последней черты существования: борьба с контрабандисткой, дуэль с Грушницким, схватка с пьяным казаком. Экзистенциальные мотивы любви и господства, как нам кажется, могут быть осмыслены в качестве двух различных векторов самоопределения Печорина, пребывающего под натиском обстоятельств, страха смерти. Любовь выражает потенциальную возможность гармонии человека с миром, являет «загадочное стремление обреченных на смерть людей к некоей вечной жизни»¹. Господство, напротив, свидетельствует об иерархических отношениях с миром, об одиночестве человека в нем и, как следствие, о попытке преодоления страха смерти индивидуальным нравственно-волевым усилием. В самоопределении Печорина эти мотивы даны в сложной сопряженности, раскрывающей нравственно-психологические колебания героя, осознающего свою конечность.

В «Бэле» представлен итог самоопределения Печорина. Диалектическое равновесие экзистенциальных мотивов любви и господства окончательно рушится в сознании персонажа, его поведение начинает определяться преимущественно стремлением к доминированию. Рефлексивная сторона самоопределения Печорина в событиях повести формально отсутствует, так как повествование ведется от имени штабс-капитана. Тем не менее индивидуально-психологическое переживание Печориным экзистенциальных мотивов восполняется у Лермонтова с помощью приема обратной мотивировки, реконструируется в соответствии с логикой развития самосознания в романе («Тамань», «Княжна Мери», «Фаталист»). В «Бэле» игровое поведение без рефлексии становится источником ретроспективного истолкования завершающего экзистенциального акта — похищения черкешенки.

Если в «Княжне Мери» мотив господства в поведении Печорина возникает, прежде всего, как желание утвердить собственное светское превосходство, то в «Бэле» он переживается героем метафизически, как бы вслед за испытанием в «Фаталисте». По-

¹ Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. — М.: Прогресс, 1988. — С. 357.

ступки персонажа хоть и опираются на страстное влечение к Бэле, тем не менее с течением времени это чувство становится менее ценным для него, чем стремление к доминированию над людьми и обстоятельствами. Подтверждением тому служат разыгранный как по нотам план похищения девушки, настойчивые ухаживания (подарки, духанщица) и, наконец, совершенно театрализованное ее соблазнение с переодеванием в горца. Опыт властвования переживается Печориным как наиболее продуктивный способ преобразования действительности. Он уже не обретает любовь естественным образом, а вторгаясь и разрушая жизнь горцев, созидает ее произвольно, в качестве альтернативного бытия в пределах русской крепости. Однако индивидуального волевого усилия оказывается недостаточно для удержания завоеванной действительности. Она рушится сперва в рефлектирующем сознании героя (монолог-исповедь), а затем и экзистенциально — гибнет Бэла.

В главе «Максим Максимыч» дан результат экзистенциальных экспериментов Печорина. Поведение героя в новелле объективируется в портрете и наблюдениях записывающего путешественника. Рефлексия самого Печорина оказывается как бы избыточной для сюжета новеллы, так как основные экзистенциальные мотивы им уже пережиты. Дендистская поза героя свидетельствует о демонической отрешенности от мира, об утрате им основных антропологических интенций — стремления к труду, любви, господству. Единственный мотив, присутствующий в его самоопределении, — смерть. Он раскрывается в сюжете с помощью приема обратной мотивировки, имея в виду намерение Печорина путешествовать на Восток, высказанное им в «Бэле». Географическое движение из Петербурга в Персию неожиданно приобретает метафизическое измерение, осмысляется в парадигме «жизнь — смерть» («авось где-нибудь умру на дороге!»). «Для культурного сознания современника Лермонтова Персия была словом-синонимом смерти, знаком судьбы русского интеллигента...»¹, примером здесь может быть трагическая гибель А.С. Грибоедова. Поэтому обретение собственной судьбы для Печорина оказывается обретением смерти, что становится окончательно

¹ Москвин Г.В. Смысл романа М.Ю. Лермонтова «Герой нашего времени». — М.: МАКС Пресс, 2007. — С. 55.

понятным в «Предисловии к “Журналу Печорина”». Однако трагизм жизненных поисков героя преодолевается Лермонтовым с помощью особенностей композиции произведения, которая, по словам В.И. Коровина, позволяет Печорину «перешагнуть» границу жизни и смерти и «ожить», «воскреснуть» в сюжете романа.

Игровое самоопределение Печорина, таким образом, выявляет драматическое развитие личностных качеств героя в обстоятельствах его кавказской жизни. Образ Героя времени оказывается шире приписываемой ему в литературоведении романтической безысходности, в противоречивом движении к индивидуализму Печорин обретает свою уникальную судьбу, а автор романа — подлинную тему художнического постижения жизни. Переживание событий собственной жизни в качестве экзистенциальных феноменов придает самоопределению Печорина предельность метафизического существования. Рефлексивно-экзистенциальные акты персонажа романа позволяют обнаружить человечность, антропологическую характеристику Героя времени.

Сновидчески-игровая интерпретация <Штосса>, с нашей точки зрения, весьма продуктивна, так как позволяет преодолеть традиционный жанрово-тематический взгляд на повесть, нивелирующий ее антропологический смысл. Рассмотренная под углом игровой проблематики художественная специфика произведения — «мистифицирующее задание» (Вацуро), возврат к приемам романтического изображения, принципиальная незавершенность — раскрывает смысл игрового самоопределения Лугова и свидетельствует о качестве литературной позиции Лермонтова. Обнаружение целостного сновидчески-игрового пространства <Штосса> связано с использованием приема обратной мотивировки, экстраполяцией мотивов засыпания на предшествующие события повести: светскую интригу, поиски «таинственного дома». Сновидческое качество центральной игровой ситуации, карточного поединка со стариком-призраком сообщает самоопределению Лугова психофизиологическую отчетливость: в спящем сознании героя синтетически осуществляются основные экзистенциальные феномены. В соответствии с художнической деятельностью Лугова мотивы самоопределения переживаются им в особой сопряженности эстетического созерцания и рефлексии.

Единосушность мотивов любви и труда переживается героем в связи с образом «женщины-ангела». Чувственное влечение к призрачной девушке получает форму эстетического созерцания

художнического идеала. В связи с социально-нравственным измерением любви (Лугин — светские женщины) возникает мотив господства, который раскрывает специфику общественной жизни персонажа, его «салонный» демонизм. Метафизический мотив господства развивается в схватке Лугина со стариком-призраком: индивидуальная воля игрока здесь противостоит всеведению медиатора игры, который олицетворяет Судьбу. В стремлении обыграть Штосса выражается смысл самоопределения Лугина: страстное и одновременно метафизическое стремление обрести любовь и преодолеть страх смерти. Самоопределение героя оказывается незавершенным в связи с неожиданным обрывом сюжета: экзистенциальный акт в повести дан в форме длящегося мгновения («всякую ночь Лугин проигрывал»). С одной стороны, такой поворот обусловлен жанрово-тематически, в духе «литературной мистификации» (И.С. Чистова), а с другой — является фундаментальную характеристику пограничной ситуации, ее принципиальную неразрешимость для человека. Экзистенциальный смысл игрового самоопределения Лугина познается в его существенной незавершенности, в непосредственном сновидном качестве, если рассматривать обрыв сюжета как пробуждение от сна. Таким образом, диалектическое сопряжение жанрово-тематических и экзистенциальных мотивировок самоопределения Лугина выявляет особый эстетически-игровой замысел Лермонтова. Игра для писателя становится не только темой произведения, но и предметом напряженного художнического постижения, выразившегося в особенностях сюжетного строя. Игровой опыт автора является формой обнаружения антропологического смысла литературной традиции: «поэтическое есть выражение чело-вечности, ее форма — мир Лермонтов»¹.

В **заключении** исследования приводится рабочее определение игрового начала, делаются окончательные выводы об особенностях его воплощения в прозе Лермонтова и качестве литературной позиции писателя.

Игровое начало, с нашей точки зрения, представляет собой принципиальную сопряженность игровой тематики, игровой поэтики и литературной позиции автора, которые выступают в про-

¹ Зотов С.Н. Художественное пространство — мир Лермонтова. — Таганрог: ТГПИ, 2001. — С. 301.

изведении как стороны его осуществления. Аналитическое рассмотрение сюжетно-тематических аспектов игрового начала показывает, что в поведении персонажей обнаруживаются нравственно-психологическая и социальная стороны художественных образов, а в самоопределении — их философско-метафизический смысл. Понятие игрового начала получает свою завершенность в нашем исследовании благодаря философской антропологии Р. Кайуа и Е. Финка. Игровое начало свойственно самой природе художественного творчества и в значительной степени определяет литературную позицию отдельных авторов, в частности Лермонтова.

Игровое начало, с одной стороны, свидетельствует о движении писателя от принципов романтико-натуралистического изображения ранней прозы («Вадим», «Княгиня Лиговская») в сторону жизненной достоверности, реализма его позднего творчества («Герой нашего времени», «Штосс»), а с другой — является способом творческого жизнеутверждения Лермонтова. То есть игра не только является тематикой его прозы, но становится моментом экзистенциального самоосуществления автора-художника, способом обретения им собственного голоса в пространстве литературной традиции.

Основные положения диссертационного исследования отражены в следующих публикациях:

Статьи в журналах, входящих в список ВАК

1. Ефимов А.А. К пониманию игрового начала в литературоведении / А.А. Ефимов // Научная мысль Кавказа: науч. и обществ.-теорет. журн. — Ростов н/Д.: Изд-во Сев.-Кав. науч. центра высш. шк. ЮФУ, 2008. — № 2(54). — С. 87—92 (0,7 п.л.).

*Статьи и тезисы докладов в сборниках научных трудов
и материалов научных конференций*

2. Ефимов А.А. К проблеме рассмотрения игрового начала в прозе / А.А. Ефимов // Молодежь XXI века — будущее Российской науки: материалы докл. IV Всерос. науч.-практ. конф. студ., асп. и молодых ученых, 12—14 мая 2006 г. — Ростов н/Д., 2006. — Вып. V. — С. 134 (0,2 п.л.).

3. Ефимов А.А. Игровое поведение центрального персонажа в неоконченном романе М.Ю. Лермонтова «Вадим» / А.А. Ефимов // Молодежь XXI века — будущее Российской науки: сб. материалов докл. 5-й Всерос. науч.-практ. конф. студ., асп. и молодых ученых. — Ростов н/Д., 2007. — Т. 2. — С. 300—302 (0,2 п.л.).

4. Ефимов А.А. Игровые мотивы и жанрово-тематические особенности неоконченного романа «Княгиня Лиговская» и отрывка <Штосс> М.Ю. Лермонтова / А.А. Ефимов // Художественно-эстетическое пространство литературной традиции: межвуз. сб. науч. тр. — Таганрог, 2007. — С. 60—72 (0,3 п.л.).

5. Ефимов А.А. Игровое начало в литературоведении / А.А. Ефимов, С.Н. Зотов // Вестн. Таганрог. гос. пед. ин-та. Сер.: Гуманитарные науки. Спец. вып. — 2008. — С. 92—96 (авт. объём — 0,3 п. л.).

6. Ефимов А.А. Игровое начало и его особенности в романе М.Ю. Лермонтова «Герой нашего времени» / А.А. Ефимов, С.Н. Зотов // Изв. Юж. федер. ун-та. Сер.: Филологические науки. — 2008. — №4. — С. 15—29 (авт. объём — 0,6 п.л.).

ЕФИМОВ Александр Александрович

ИГРОВОЕ НАЧАЛО В ПРОЗЕ М. Ю. ЛЕРМОНТОВА

А в т о р е ф е р а т

Подписано к печати 19.03.2009 г. Формат 60х84/16. Печать офс. Бум. офс.
Гарнитура Times. Усл. печ. л. 1,4. Уч.-изд. л. 1,5. Тираж 110 экз. Заказ 166.

ВГПУ. Издательство «Перемена»
Типография издательства «Перемена»
400131, Волгоград, пр. им. В.И.Ленина, 27

10 -